

Nintendo®

AGB-BTMJ-JPN

GAME BOY ADVANCE®

ゲームボーイ アドバンス®

# MARIO TENNIS™

マリオテニス Advance



とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書



MARIO TENNIS ADVANCE | 01



## ワイヤレスアダプタ 使用に関するご注意



### 警告

- 満員電車などの混雑した場所では、付近に心臓ペースメーカを装着している方がいる可能性がありますので、通信プレイをしないでください。
- 通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカの装着部位から22cm以上離してください。
- 航空機内や病院など電子機器、無線機器の使用を禁止されている場所では本体の電源スイッチをOFFにしてください。

## もくじ

白熱テニスバトル!	03
ゲームの始めかた	04
／メインメニュー	06
操作方法	08
試合をしてみよう	12
テニスの基本ルール	14
サーブの打ちかた	16
ショットの打ちかた	18
応用テクニック	22
ストーリー	24
／レベルアップ!	26
／施設紹介	28
／キャラクター紹介	30
エキシビジョン	32
マルチプレイ	34
キャラクター紹介	36
通信ケーブルのつなぎ方	38
ワイヤレスアダプタの使用方式	40
STAFF CREDITS	42



## 白熱テニスバトル!

「マリオテニスアドバンス」は簡単な操作で本格的なテニスプレイとテニスプレイヤーの育成が楽しめるゲームです。

### エキシビジョン／手軽に本格テニス!

>> MARIO TENNIS ADVANCE

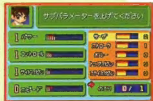
「エキシビジョン」ではAボタンとBボタンを使った操作で、手軽にテニスを楽しむことができます。また、ボタンの組み合わせでトップスピンやスライススピンなどの多彩なショットが打てるため、初心者から上級者まで、奥深いテニスプレイが楽しめます。



### ストーリー／最強のプレイヤーを育成!

>> MARIO TENNIS ADVANCE

「ストーリー」では試合やトレーニングで経験値を手に入れて、キャラクターを育成することができます。ライバルに挑戦してランクとクラスを上げていき、最強のプレイヤーをめざしましょう。



※初めて遊ぶときは、自動的に「ストーリー」が始まります。



# ゲームの始めかた

ゲームボーイアドバンス本体にカートリッジを正しくセットして電源を入れてください。タイトル画面でSTARTボタンを押して進み、最初に主人公キャラクターを設定します。

## ゲームの主人公

ストーリーでは、男の子と女の子のどちらかを主人公に選びます。2人とも、ロイヤルテニスアカデミーに入学したばかりの新人です。

### ノーティ

芯の強いがんばりやの男の子。パワーヒッタータイプのプレイヤー。

### タビー

明るく活発で、しっかりした女の子。テクニシャンタイプのプレイヤー。



## 主人公を決めよう

このゲームを初めてプレイするときは、最初に主人公を決めましょう。性別、利き腕、名前をそれぞれ決めると、ストーリーが始まります。

## キャラクターの選択

主人公を十字ボタンの←→で選び、Aボタンで決定しましょう。

※ここで選ばなかったキャラクターは、ダブルスのパートナーとして登場します。



## 利き腕と難易度の選択

主人公の利き腕と、ストーリーの難易度を選びます。



## 名前の入力

主人公の名前は、変更することもできます。十字ボタンで文字を選んで決定し、入力ができたら、「おわる」を選んでください。





# ゲームの始めかたメインメニュー

ゲームのセーブデータがある場合はタイトル画面からメインメニュー画面に進み、モードの選択やオプション設定ができます。

## メインメニュー

項目を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



## ストーリー → P24

「ロイヤルテニスアカデミー」で主人公を育て、ライバルと試合をしていく1人用のモードです。



## エキシビション → P32

好きなキャラクターでコンピュータと対戦する、1人用のモードです。



## マルチプレイ → P34

通信ケーブルまたはワイヤレスアダプタを使って友達と対戦する、2〜4人用のモードです。



## ステータス

キャラクターのステータスやランキング、スコアなどを確認できます。見たいデータファイルを決したら、十字ボタンで各項目を選びましょう。



## オプション

BGMや操作設定の変更、データの消去ができます。



## オプション項目

ミュージック	BGMのオン／オフを切り替えます。
そうさオプション	操作設定を切り替えます。→ P22
バックアップ	バックアップデータの消去を行います。

※一度消したデータは復元できませんので、データを消すときは十分注意してください。



## テニスじてん

テニスの専門用語を調べることができます。十字ボタンで用語を選び、Aボタンを押すとその説明が表示されます。





# 操作方法

基本的な操作方法です。ショットの打ちかたなどについてはP16～23を参照してください。

- ※Aボタン+Bボタン+STARTボタン+SELECTボタンを押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面にもどります。
- ※ニンテンドーDS、ゲームボーイアドバンスSP、ゲームボーイミクロ、ゲームボーイ プレーヤーを使う場合は、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

## メニュー画面やストーリーモードでの操作



## セーブについて

このゲームではストーリーP24～31のファイルを3つまで作ることができます。ポーズメニュー ⇒ P13、25 や、ロジックなどでのセーブのほか、経験値などを獲得した場合、自動的にセーブが行われます。

- ※ポーズメニューでは中断データをセーブすることができます。なお、中断データは自動的にセーブが行われると、上書きされます。(中断データはなくなります。)





## 試合中の操作

→ MARIO TENNIS ADVANCE

### Lボタン

- チャージショット ページ P19 の解除

- (L) + (A) または (L) + (B)  
: とびつきショット ページ P21



### 十字ボタン

- サーブやショット方向の調整 ページ P16, 18
- キャラクターの移動

### STARTボタン

- ポーズメニューの表示 ページ P13



### Rボタン

- (押し続けている間) スペシャルショットゲージの表示 ページ P12

そうさオプションが「ノーマル」「テクニカル」の場合 ページ P22

- (R) + (A): 攻撃系スペシャルショット
- (R) + (B): 防御系スペシャルショット
- ※ (R) + (B) のときはボールの距離にかかわらず防御系スペシャルショットになります。

### A+Bボタン (同時押し)

- フラットショット
- 強力なスマッシュ ページ P20
- フラットサーブ ページ P17

### Aボタン

- トップスピンショット ページ P18
- (A) → (A): 強力なトップスピンショット
- (A) → (B): ロブショット

### Bボタン

- スライススピンショット ページ P18
- (B) → (B): 強力なスライススピンショット
- (B) → (A): ドロップショット



# 試合をしてみよう

試合中の画面と、試合終了後の画面の見かたについて説明します。テニスコートの使いかたについてはP15を見てください。

## 試合画面の見かた

>> MARIO TENNIS ADVANCE

画面は試合開始直後のものです。コートチェンジをすると、自分と相手のキャラクターの位置が入れ替わります。



相手のキャラクター

自分のキャラクター

スペシャルショットゲージ

※スペシャルショットゲージはそうさオプション **→P22** が「かんたん」の場合のみ表示されます。「ノーマル」「テクニカル」の場合は、ラリー中にRボタンを押している間だけ表示されます。



自分のポイント

相手のポイント

サーブ前の画面

## 試合結果画面

>> MARIO TENNIS ADVANCE

試合が終了すると、結果画面が表示されます。

相手の獲得したセット数

自分の獲得したゲーム数

自分の獲得したセット数

相手の獲得したゲーム数

それぞれのエース数



## 試合中のポーズメニュー

試合中にサーブ前の画面でSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。



## ポーズメニュー

ルールせつめい	ゲームのルールを確認できます。
そうさのしかた	操作方法を確認できます。
カメラきりかえ	カメラの種類を切り替えます。
そうさオプション	操作設定を切り替えます。 <b>→P22</b>
ちゅうだんする	メインメニューにもどります。中断データをセーブ <b>→P9</b> することでもできます。



# テニスの基本ルール

テニスの基本的なルールを紹介します。  
遊ぶときに覚えておくと、より試合を楽しむことができます。

## スコアについて

>> MARIO TENNIS ADVANCE

テニスのスコアは、ポイント・ゲーム・セットの3つがあります。4ポイント先取で1ゲーム獲得となり、相手と2ゲームの差をつけて6ゲームを取ると、1セットを取ったことになります。3セットマッチの場合、2セットを先に取ったプレイヤーの勝ちになります。



※セット数、ゲーム数は試合設定 ➡ P33、35 で変更できます。

## ポイントの呼びかた

>> MARIO TENNIS ADVANCE

0ポイントを「0(ラブ)」、1ポイントを「15(フィフティーン)」、2ポイントを「30(サーティ)」、3ポイントを「40(フォーティ)」と呼びます。3ポイントずつ(40対40)となった場合はデュース(deuce)となります。ここから先は、1ポイント取るとアドバンテージ(Adv.)となり、先に2ポイント連取したプレイヤーが勝ちとなります。

0ポイント=0
1ポイント=15
2ポイント=30
3ポイント=40

## コートと名称

>> MARIO TENNIS ADVANCE

シングルスとダブルスではコートの使用範囲が異なります。ダブルスはコート全体を使いますが、シングルスでは黄緑色の部分は使われません。



打ったボールがコートの使用範囲外に落ちた場合はアウトとなり、相手のポイントになってしまいます。





# サーブの打ちかた

試合が始まったら、サーバーがボールをトスして、相手コートのサービスコート内をねらってサーブを打ちます。

## サーブの手順

>> MARIO TENNIS ADVANCE

サーブの打ち方を説明します。

### 1 サーブする位置を決める

十字ボタンの←→でキャラクターを移動させ、サーブする位置を決めます。



### 2 ボールをトスする

AボタンまたはBボタンを押して、ボールを上へ投げます。



### 3 ボールを打ってサーブ!

ボールが空中にある間にAボタンやBボタンを押してサーブを打ちます。サーブの方向は十字ボタンの←→で調整できます。



## サーブの種類

>> MARIO TENNIS ADVANCE

サーブはボタンの組み合わせによって3種類打つことができます。うまく使いわけましょう。

### Aボタン



**トップスピンサーブ**  
高い弾道のサーブ。  
高くバウンドする。

### Bボタン



**スライススピンサーブ**  
低い弾道のサーブ。  
あまりバウンドしない。

### Aボタン+Bボタン



**フラットサーブ**  
もっともスピードの  
速いサーブ。

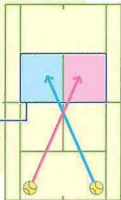
## サーブの範囲

>> MARIO TENNIS ADVANCE

サーブは、相手コートの自分と対角方向のサービスコート内をねらってボールを打ちます。2回続けてボールが入らない場合はダブルフォルトとなり、相手のポイントになってしまいます。

サービスコート

※ボールがネットに当たって、相手のサービスコート内に入った場合はレットとなり、もういちどやり直せます。





# ショットの打ちかた

AボタンとBボタンを組み合わせることで、弾道やスピードの違うさまざまなショットを打つことができます。

## ショットの方向調整

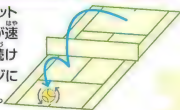


ボールを打ちながら十字ボタンの ← → を押すと、ショットの方向を変えることができます。

## トップスピンショット

(A)

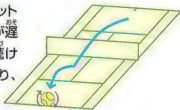
順回転の高い弾道で飛ぶショットで、高くバウンドし、スピードが速くなります。Aボタンを2回続けて押すと弾道の色がオレンジになり、強いショットになります。



## スライススピンショット

(B)

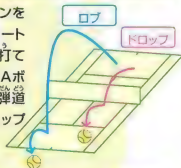
逆回転の低い弾道で飛ぶショットで、低くバウンドし、スピードが遅くなります。Bボタンを2回続けて押すと弾道の色が青くなり、強いショットになります。



## ロブ／ドロップショット

(A) → (B) / (B) → (A)

Aボタンを押してからBボタンを押すと、非常に高い弾道でコート奥を狙う、ロブショットが打てます。Bボタンを押してからAボタンを押すと、非常に低い弾道でコートの手前を狙う、ドロップショットが打てます。



## チャージショット

早めに(A)または(B)ボタンを押す

ボールが来る前にショットのボタンを押すと、力をためはじめます。この状態で打ったショットは強力になります。

なお、チャージ中は移動が遅くなります。解除するときはLボタンを押してください。



## ボレー


相手のショットをノーバウンドで打ち返すことをボレーと呼びます。ただし、サーブをノーバウンドで打ち返すと反則となり、相手のポイントとなります。

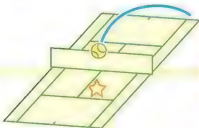




## スマッシュ

(A) + (B)


高い弾道でボールが来ると、コート上にスマッシュポイント（）が現れます。このポイントの上でAボタンとBボタンを同時に押すと、強力なスマッシュが打てます。




スマッシュポイント

## スペシャルショット

(R) + (A) または (B)

ラリーをつづけているとスペシャルショットゲージ  がたまり、キャラクターの周りが光ります。この状態でRボタンを押しながらAボタンかBボタンでボールを打つと、さまざまなスペシャルショットが打てます。



※ そうざオプション  の設定が「かんたん」の場合は、スペシャルショットゲージが満タンになると、AボタンかBボタンのみでもスペシャルショットが打てます。

## 攻撃系スペシャルショット

(R) + (A)

ボールとの距離が近いときは、変化球などの強力な攻撃系スペシャルショットが打てます。



## 防御系スペシャルショット

(R) + (B)

ボールとの距離が遠いときは、普通は打ち返せないボールも防御系スペシャルショットで打ち返すことができます。



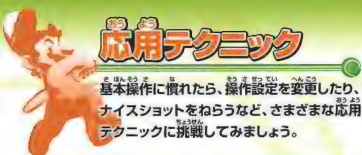
## とびつきショット

(L) + (A) または (B)

ボールとの距離がやや遠いときに、Lボタンを押しながらAボタンまたはBボタンを押すと、ボールに飛びついて打ち返すことができます。







基本操作に慣れたら、操作設定を変更したり、  
ナイスショットをねらうなど、さまざまな応用  
テクニックに挑戦してみましょう。

## そうさオプションを変更

そうさオプションでは十字ボタンの  
↑↓でスペシャルショット **←P20**  
の発動と切り替え、ボールへの  
とびつきショット **←P21** を、自動  
で行う(オート)か、操作して行  
う(マニュアル)かを決められます。

「かんたん」「ノーマル」「テクニカル」での操作方法

かんたん	攻撃系SS	(A) ※
	防御系SS	(B)
	とびつきショット	(A) または (B)
ノーマル	攻撃系SS	(R) + (A) ※
	防御系SS	(R) + (B)
	とびつきショット	(A) または (B)
テクニカル	攻撃系SS	(R) + (A)
	防御系SS	(R) + (B)
	とびつきショット	(L) + (A) または (L) + (B)

SS=スペシャルショット

※ ボールが遠いときは自動で防御系SSに切り替わります。

## 強いボールを打つには？

ちょうどいい高さ(腰から胸元  
あたり)のボールを打つと、ショ  
ットが強くなります。また、ボー  
ルが一番高いところでサーブを  
打つと、「Nice!」と表示されスピ  
ードが速くなります。



## 挑発

相手がサーブをする前などにA  
ボタンかBボタンを押すと、相  
手を挑発できます。ボールが来  
るまでにアクションが終わると、  
相手のスペシャルショットゲー  
ジを下げるができます。







# ストーリー

ロイヤルテニスアカデミーの生徒<sup>せいと</sup>となってライバルたち<sup>らいばるたち</sup>と試合<sup>しあい</sup>を行い、最強<sup>さいきやう</sup>のプレイヤー<sup>ぷれいやー</sup>をめざすモードです。

## データセレクト

スロットを十字ボタンの $\leftarrow \rightarrow$ で選択<sup>せんたく</sup>します。空<sup>から</sup>のスロットを選<sup>えら</sup>ぶと、あらたに主人公<sup>しやうじんこう</sup>のデータをつくる<sup>つく</sup>ることができます。また、Lボタンを押すと選択中<sup>せんたくちゆう</sup>のスロットでSS（スペシャルショット）セレクト<sup>せれくと</sup>が行<sup>おこな</sup>えます。



## SS（スペシャルショット）セレクトについて

おぼ<sup>おぼ</sup>見たスペシャルショットをセッ<sup>せ</sup>ト<sup>と</sup>できます。

- 1 十字ボタンの $\leftarrow \rightarrow$ で、キャラクター<sup>きゃらクター</sup>を切り替<sup>か</sup>えます。
- 2 セット<sup>せと</sup>したいショットにカーソル<sup>かーそる</sup>を合<sup>あ</sup>わせ<sup>あ</sup>せます。攻撃系<sup>こうげきけい</sup>と防御系<sup>ぼうえいけい</sup>、1つずつセッ<sup>せ</sup>ト<sup>と</sup>することができます。
- 3 Aボタンを押<sup>お</sup>すと、セッ<sup>せ</sup>ト<sup>と</sup>が完了<sup>かんりょう</sup>します。



## シングルスとダブルス

主人公<sup>しやうじんこう</sup>は、シングルスまたはパートナーとのダブルスで試合<sup>しあい</sup>に挑<sup>もく</sup>戦<sup>せん</sup>していきます。シングルスとダブルスの選択<sup>せんたく</sup>は、ロッジ<sup>ろっじ</sup>→P28でパートナーと会話<sup>かいわ</sup>して行<sup>おこな</sup>うことができます。



## ストーリーのポーズメニュー

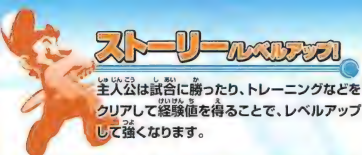
移動中<sup>いどうちゆう</sup>にSTARTボタンを押<sup>お</sup>すと、ストーリーのポーズメ<sup>ポーズ</sup>ニュー<sup>ニュー</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



### ポーズメニュー

SSセレクト	スペシャルショットをセッ <sup>せ</sup> ト <sup>と</sup> します。
ステータス	キャラクター <sup>きゃらクター</sup> のバ <sup>バ</sup> ラメーター <sup>らめたー</sup> を確認 <sup>かくにん</sup> します。
かんきょうせってい	ゲーム環境 <sup>げーむかんきやう</sup> の設 <sup>せ</sup> 定 <sup>てい</sup> を更 <sup>へ</sup> 変 <sup>へ</sup> ります。
テニスじてん	テニス用語 <sup>てにすようご</sup> をチェッ <sup>ち</sup> ック <sup>く</sup> します。P7
いますぐスリープ	液晶表示 <sup>りきんひょうじ</sup> が消 <sup>き</sup> え、省電力 <sup>しょうでんりき</sup> モード <sup>もーど</sup> にな <sup>な</sup> ります。Lボタン+Aボタン+SELECTボ <sup>ボ</sup> タン <sup>たん</sup> を押 <sup>お</sup> すとゲームに <sup>に</sup> もど <sup>も</sup> ります。
ちゅうだんする	ゲームをセー <sup>さー</sup> ブして、メインメ <sup>メイン</sup> ニュー <sup>ニュー</sup> →P6~7に <sup>に</sup> もど <sup>も</sup> ります。





主人公は試合に勝ったり、トレーニングなどをクリアして経験値を得ることで、レベルアップして強くなります。

## レベルアップの方法

試合やトレーニングなどを行うと経験値が入り、一定の経験値がたまるとキャラクターがレベルアップします。

また、エキシビションなどでストーリーの主人公やパートナーを使った場合も、経験値を得ることができます。



## 経験値のふりわけ

経験値は、主人公とパートナーでわけあいます。十字ボタンの $\leftarrow \rightarrow$ でキャラクターを切り替え、十字ボタンの $\uparrow$ またはAボタンでふりわけてください。十字ボタンの $\downarrow$ でふりわけた経験値をもどすこともできます。

## ダッシュについて

ストーリーの移動中に、Bボタンを押しながら移動すると、ダッシュして速く移動することができます。



## ステータスのふりわけ

レベルが上がると、ポイントが手に入ります。このポイントを、メインパラメーターとサブパラメーターにふりわけることができます。まず十字ボタンの $\uparrow \downarrow$ で上げたいメインパラメーターを選び、Aボタンを押して1ポイントずつふりわけてください。



### メインパラメーター

パワー	サーブやショットの強さ
コントロール	コートのスミを狙う能力
サイドスピン	左右へ曲がる回転の強さ
スピード	キャラクターの移動する速さ

次にサブパラメーターを選びます。サーブ、ストローク、ボレー、トップスピン、スライススピンのなかから上げたいパラメーターを選び、Aボタンを押してください。







# ストーリー/油断厳禁

ロイヤルテニスアカデミー内にあるさまざまな施設を利用して、テニスの腕をどんどん上げていきましょう。

## ロッジ

主人公の宿舎です。セーブしてゲームを終了することができ、また、シングルスとダブルスの切り替えをすることもできます。



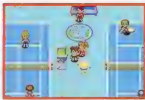
## ティーチングコート

コートでコーチに話しかけると、サーブ、ネットプレイ、ストロークのプラクティスを受けることができます。テニスの基本をマスターしましょう。



## 各クラスのコート

テニスアカデミーにはジュニア、シニア、レギュラーの3クラスのコートがあります。自分よりランクが1つ上の生徒に話しかけると、ランキング戦に挑戦することができ、勝利するとランクが上がっていきます。



## トレーニングセンター

最新のマシンを使って、さまざまなトレーニングができます。



## スペシャルSPゲームについて

トレーニングセンターで行えるトレーニングや、ティーチングコートのプラクティスをクリアすると、メインメニュー→P6~7に「SPゲーム」の項目が表示されます。このモードでは、クリアしたトレーニングが遊べ、経験値やパラメーターを上げることもできます。



## スペシャルショット(SS)を覚えよう!

ランクやクラスを上げていくと、トレーニングセンターで「SSトレーニング」ができるようになります。このトレーニングをするとSSパラメーターがたまり、パラメーターの値が一定値になると、さまざまなスペシャルショット→P20を使えるようになります。



覚えたスペシャルショットはSSセレクト→P24でセットすると、試合中に使えるようになります。





# ストーリーキャラクター紹介

ストーリーに登場するコーチやライバルたちです。どのキャラクターも、さまざまなテニスのテクニックを持っています。

## コーチ

主人公を指導してくれる、テニスアカデミーのコーチたちです。

マーク

ニーナ

エミリー

ケイト

アレックス

ケビン

ハリー

## ジュニアクラス



サチ

テクニックタイプ。少しまじめすぎるところがある。



クリス

スピードタイプ。主人公のパートナーをライバル視している。

## シニアクラス



リュウ

オールラウンドタイプ。どんな相手でも手加減をしない。



エミ

スピードタイプ。高飛車なお嬢様で、躍動的なテニスをする。

## レギュラークラス



トロイ

テクニックタイプ。健康的で体格のよい、体育会系の女の子。



エクセル

オールラウンドタイプ。完璧を自称する、アカデミーのキャプテン。



# エキシビジョン

エキシビジョンでは、キャラクターやコートなどを自由に選んでプレイでき、ストーリーの主人公を参加させることもできます。

## エキシビジョンの始めかた

エキシビジョンの流れを説明します。

### 1 操作キャラクターを選ぶ

十字ボタンで操作するキャラクターを選び、Aボタンで決定してください。キャラクターにカーソルを合わせてLボタンを押すと右利きか左利きかを切り替えることができます。

また、ストーリー → P24～31 を進めるとエキシビジョンで選べるキャラクターが増えていきます。

### 2 試合方式を選ぶ

試合方式をシングルス(1対1)とダブルス(2対2)のどちらから選びます。



### 3 COMキャラクターを選ぶ

コンピュータが操作するキャラクターと、強さを選びます。

### 4 コンビネーションを選ぶ

ダブルスの場合は、チームの組み合わせを選びます。



### 5 コートを選ぶ

試合をするコートを選びます。それぞれのコートは、たまあし(ボールがバウンドした後のスピード)とバウンド(ボールの弾みかた)が違います。



### 6 試合の設定をする

スペシャルショット使用のオン/オフ、セット数、ゲーム数を設定できます。十字ボタンの↑↓で選び、←→で切り替えてください。設定が終わったら「スタート」を選んで試合を始めましょう。



※この画面でSELECTボタンを押すと、そうさオプション → P22 の設定を変えることができます。





# マルチプレイ

マルチプレイでは、通信ケーブルやワイヤレスアダプタを使って友だちとテニスの対戦ができます。

## 通信ケーブルを使う場合

通信ケーブルを正しくつないで  
→P38～39、接続が確認されたら  
Aボタンを押してください。



## ワイヤレスアダプタを使う場合

ワイヤレスアダプタを正しくセットし  
→P40～41、参加する人数分の  
ゲームボーイアドバンスのアイ  
コンが表示されたら、Aボタンを押してください。



## マルチプレイの手順

マルチプレイの手順を説明します。

### 1 コンビネーションを選ぶ

チームの組み合わせを選びます。



### 2 キャラクターを選ぶ

順番にP1から、自分の操作する  
キャラクターを選びます。  
コンピュータが操作するキャラ  
クターがいる場合は、このあとに  
続けて選択します。



### 3 コートを選ぶ

試合をするコートを選びます。



### 4 試合の設定をする

スペシャルショット使用のオン/  
オフ、セット数、ゲーム数を設定  
できます。設定が終わったら「ス  
タート」を選んでAボタンを押し、  
試合を始めましょう。



### 試合結果画面

試合が終了すると、結果画面が表  
示され、Aボタンを押すと、メイン  
メニュー →P6～7 にもどります。





# キャラクター紹介

おなじみマリオシリーズのキャラクターです。  
それぞれ個性豊かなスペシャルショットを使  
います。

## マリオ

どんなスタイルもそつなく  
こなす、オールラウンド  
タイプのプレイヤー。



## ピーチ

フットワークとコントロール  
能力を持った、テクニクタイプ  
のプレイヤー。



## ルイージ

コントロールがよく、  
ボレーも得意なオール  
ラウンドタイプのプレイヤー。



## ワルイージ

長い手足で確実に  
ボールを打ち返す、  
ディフェンスタイプ  
のプレイヤー。



## ドンキーコング

巨体を駆使した豪快で  
力強いプレイが得意。  
パワータイプの  
プレイヤー。



## クッパ

スピードも  
威力もバググンの  
ショットを繰り出す、  
パワータイプのプレイヤー。





## 通信ケーブルのつなぎ方

使用する周辺機器の取扱説明書も併せてお読みください。

※ニンテンドーDSは通信ケーブルに対応していません。

### 用意するもの(ゲームボーイマイクロを含まない接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー(ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む)..... いずれかプレイする人数分の台数
- 「マリオテニスアドバンス」カートリッジ

..... いずれかプレイする人数分の個数

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005)
- ・2人プレイの場合-1本・3人プレイの場合-2本・4人プレイの場合-3本

### 用意するもの(ゲームボーイマイクロを含む接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイマイクロ..... いずれかプレイする人数分の台数

※ゲームボーイマイクロはゲームボーイ プレーヤーと接続できません。

- 「マリオテニスアドバンス」カートリッジ
- ..... いずれかプレイする人数分の個数

- ゲームボーイマイクロ専用通信ケーブル(OXY-008)
- ・2人プレイの場合-1本・3人プレイの場合-2本・4人プレイの場合-3本

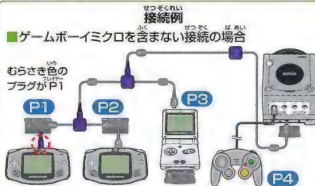
- ゲームボーイマイクロ専用変換コネクタ(OXY-009)
- ..... ゲームボーイアドバンスやSP 本体の台数分の個数

### 接続方法

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、すべての本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続例を参考に通信ケーブルを接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、34ページをご覧ください。

### 通信プレイに関するご注意

- アドバンス専用通信ケーブルやマイクロ専用通信ケーブル、マイクロ専用変換コネクタ以外の機器を使用しないでください。
- 通信ケーブルはしっかりと奥まで接続してください。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。
- 指定以外の接続をしないでください。
- 使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。
- ゲームボーイプレーヤーをセットしたゲームキューブ1台と
- プレイする人数分のゲームキューブコントローラを使用した複数プレイ(通信プレイ)はできません。



### ゲームボーイマイクロを含む接続の場合





## ■ワイヤレスアダプタの使用方法

ワイヤレスアダプタの使用方法について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲーム  
ボーイミクロ・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドーゲーム  
キューブ・コントローラあひく含む）…いすれかプレイする人数分の台数 にんそうぶん だいしう

※ニンテンドーDSは使用できません。

- 「マリオテニスアドバンス」カートリッジ

----- いずれかプレイする人数分の個数

- ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ (AGB-015)
- ゲームボーイマイクロ専用ワイヤレスアダプタ (OXY-004)

----- いずれかプレイする人数分の個数

※ゲームボーイマイクロにはゲームボーイマイクロ専用ワイヤレスアダプタ(OXY-004)を、それ以外の本体にはゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ(AGB-015)を使用してください。

せつぞくほうほう  
**煉結方法**

1. すべての本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 各本体の外部拡張コネクタにワイヤレスアダプタを接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以下の操作方法は、34ページをご覧ください。

※ P1～P4の設定方法は、35ページをご覧ください。


※ ニンテンドー ゲームキューブ用コントローラに「ニンテンドー  
ゲームキューブワイヤレスコントローラウェブパード」を使  
用すると、ワイヤレスアダプタとウェブパードの電波が混信  
し、通信が途切れたり、誤動作する可能性があります。

通信プレイに関するご注意

良好な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。

- ワイヤレスアダプタ同士の間隔を 3m 以内にしてください。
- ワイヤレスアダプタ同士が向き合うようにしてください。
- ワイヤレスアダプタ同士の間に人や物が入らないようにしてください。
- 電波の混信や妨害の原因となるような機器（ワイヤレス LAN、電子レンジ、コードレス機器など）の近くで使用しないでください。
- ワイヤレスアダプタを外部拡張コネクタにしっかりと接続してください。
- 電源スイッチを ON にしたまま、ワイヤレスアダプタを抜き差ししないでください。
- ワイヤレス通信を行っている近くで別のワイヤレス通信を行うと、電波が混信したり、通信に支障が出ることがあります。そのような場合は、その場所から離れてプレイしてください。
- ゲームで指示されているプレイ人数以上でワイヤレス通信を行うと、通信に支障が出ることがあります。必ずゲームで指示されている人数でプレイしてください。

すべての本体にカートリッジをセットしてください。

※プレイ中の画面に表示  
されるマーク  は、ワイ  
ヤレスアダプタの通信  
状態を示すマークです。





# STAFF CREDITS

## **| Subscript & Game Design**

Hiroyuki Takahashi  
Shugo Takahashi

## **| Director**

Yutaka Yamamoto

## **| Graphic Director**

Fumihide Aoki

## **| Sound Director**

Masaaki Uno

## **| Assistant Directors**

Yusuke Sugimoto  
Akiko Sato

## **| Game Design Staff**

Kentaro Sakou  
Norisumi Osawa  
Ayumu Shindo  
Shuji Shimizu  
Masato Kawamura  
Shigeo Matsuzawa

## **| Tennis playing part**

Yutaka Yamamoto

## **| RPG Part**

Akiko Sato  
Haruki Ooe  
Ikuo Komiya  
Masato Kawamura  
Keisuke Sudo

## **| Menu part**

Yasuhiro Taguchi  
Kenji Numaya

## **| Specialgames**

Haruki Ooe  
Yasuhiro Taguchi  
Toru Takamatsu  
Kazunori Mitori

## **| Opening Programming**

Toru Takamatsu

## **| System Programming**

Yasuhiro Taguchi  
Haruki Kadera

## **| Character Design**

Shigeru Miyamoto  
Shin Yamanouchi  
Fumihide Aoki

## **| Original 3-D Models**

Nintendo EAD & SPD Staff

## **| Character Animation**

Fumihide Aoki  
Hiroto Nakashima  
Satoshi Tamai

## **| Field Character Graphics**

Kanako Horiguchi  
Kaori Matsunaga  
Akiko Komiya  
Teppei Kamata  
Tetsuya Horie

## **| Map Graphics**

Shinichiro Sugimoto  
Tetsuya Chiba  
Teppei Kamata

## **| Windows & Lettering**

## **| Design & Graphics**

Mitsumasa Muraishi  
Tetsuya Chiba  
Ayumu Shindo  
Norisumi Osawa  
Akiko Komiya

## **| Opening & Ending Graphics**

Mitsumasa Muraishi  
Fumihide Aoki  
Hiroto Nakashima  
Satoshi Tamai

## **| Music**

Motai Sakuraba

## **| Sound Effects**

Masaaki Uno  
Takeshi Arai

## **| Voice**

Charles Martinet  
Kazumi Totaka  
Takashi Nagasako  
Scott Burns  
Jen Taylor

## **| Sound Support**

Koji Kondo

## **| Supervisors**

Shigeru Miyamoto  
Takashi Tezuka

## **| Graphic Support**

Kanae Kobata  
Yo Ohnishi  
Shigehisa Nakaue  
Tsuyoshi Watanabe  
Yoichi Kotabe

## **| Illustration**

Masanori Sato  
Wataru Yamaguchi

## **| Package & Manual**

Daiki Nishioka  
Yoshinori Oda

## **| Coordination**

Masaaki Uno  
Shinya Sano

## **| Public Relations**

Ryuta Kaimoto

## **| Assistant Producer**

Toshiharu Izuno

## **| Special Thanks**

Super Mario Club Staff

## **| Produced By**

Shinji Hatano  
Hiroyuki Takahashi  
Shugo Takahashi

## **| Executive Producer**

Satoru Iwata

Copyrights of Game,  
Scenario and Program,  
except Copyrights  
owned by Nintendo,  
reserved by  
Nintendo and CAMELOT.

Copyrights of  
All Characters and Music  
reserved by Nintendo.





本製品には、一部の文字を除き、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントをもとにソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

## 警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。  
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイ プレーヤーで使われている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。

## ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤー で使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。



©2005 Nintendo / CAMELOT

Copyrights of Game, Scenario and Program, except Copyrights owned by Nintendo, reserved by Nintendo and CAMELOT.

Copyrights of All Characters and Music reserved by Nintendo.

**GAME BOY**・**GAME BOY ADVANCE**・ADVANCE は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第 2294769 号、第 4470747 号、第 4524984 号

特許登録 第 2710378 号 PAT. PEND.

MARIOTENNIS は登録商標です。

日本商標登録 第 4866105 号

落丁・乱丁の場合は、お取り替えます。

**禁無断転載**